

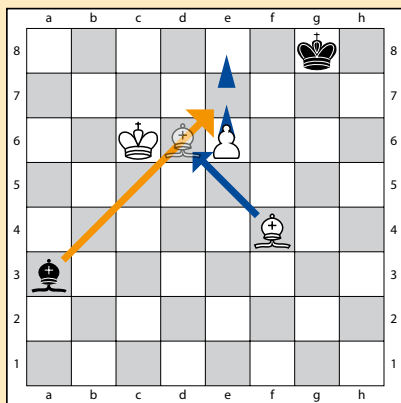
Der Läufer im erfolgreichen Einsatz

Wichtige Motive in Endspielen mit ungleichfarbigen Läufern

Fast jede Figur kann das gegnerische Pendant angreifen oder gegen ihn abgetauscht werden. Ihre Wege können sich kreuzen, nur bei einem Läufer ist es nicht immer der Fall. Läufer können ihre Felderfarbe nicht wechseln; während sich alle anderen Figuren mit ihren Gegenübern ins Gehege kommen können, gilt das für Läufer nur beschränkt.

Haben beide Parteien je einen Läufer, und diese agieren auf der gleichen Felderfarbe, so spricht man von gleichfarbigen Läufern. Diese können in Endspielen auf eine bestimmte Art eingesetzt werden. Ein konkretes Beispiel:

Weiß gewinnt



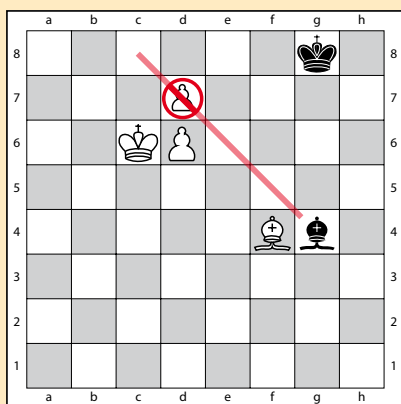
Wenn der Läufer den Bauern schlägt, ist die Stellung remis, egal, ob der schwarze Läufer auf dem Brett bleibt oder nicht. Weiß muss also um das Feld e7, das einzige Feld, auf dem der Läufer zuschlagen kann, eine Art Barrikade errichten.

Mit **1. Ld6!** macht Weiß seinem Freibauern den Weg frei und kann ihn bis zum Umwandlungsfeld durchdrücken, sowohl nach dem Läuferabtausch 1. ...Lxd6 2. Kxd6 Kf8 3. Kd7 nebst e7+, als auch nach 1. ...Lc1 2. e7 Kf7 3. Kd7. Wäre in der Stellung Schwarz am Zug, würde auch 1. ...Lf8 nicht helfen. Es folgt 2. Ld6, und es ist aus.

Hat im Läuferendspiel eine Partei einen Läufer, der auf den weißen Feldern agiert, die andere einen auf den schwarzen Feldern, spricht man von ungleichfarbigen

Läufern. Diese können sich nicht auf einer Diagonale begegnen und somit auch nicht gegeneinander getauscht werden; die im ersten Beispiel skizzierte Gewinnführung scheidet aus.

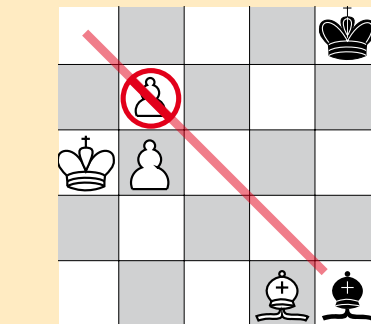
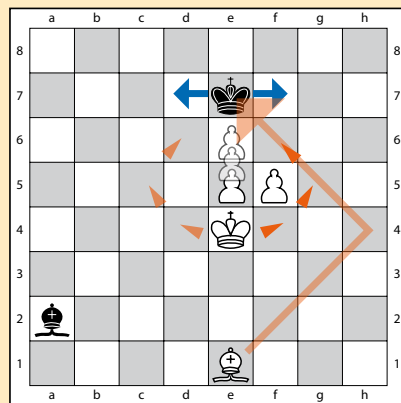
Egal wer am Zug ist, remis



Das Feld d7 ist wie ein tiefer Canyon, mit einem reißenden Fluss, der Bauer kommt niemals unbeschadet hinüber, keine Barrikaden, keine Brücken. So lange sich der schwarze Läufer nicht aus lauter Übermut dem weißen König zum Fraß vorwirft, endet die Partie remis.

Um ein Endspiel mit ungleichfarbigen Läufern überhaupt gewinnen zu können, werden zwei (Mehr-)Bauern benötigt, und manchmal reicht auch das nicht aus. Die nächsten drei Abbildungen zeigen Standardendspiele bzw. Musterstellungen:

Weiß gewinnt



In diesem Endspieltypus kann die stärkere Seite nur durch den Vormarsch der Freibauern gewinnen, jedoch muss der Zeitpunkt des Vorrückens wohlüberlegt sein. Noch ist es nicht soweit, jeder Bauernzug wirft den Gewinn sofort weg: 1. e6?? Lxe6 remis oder 1. f6? Kf7, gefolgt von dem Läuferpendeln auf den Feldern e6-a2 bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag.

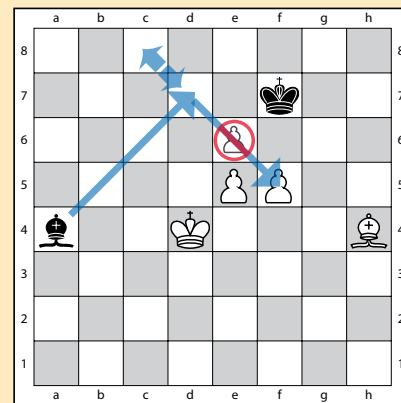
Auch ein Königszug kann schlagartig alles verderben: nach 1. Kd4? wird der Bauer f5 mit 1. ...Lb1 angegriffen, mit der Folge 2. f6+ Kf7 3. Kd5 La2+ 4. Kd6 Le6, und Schwarz pendelt wieder nur noch mit dem Läufer, remis.

Der Gewinnweg ist im Prinzip ganz einfach, Weiß setzt seinen König ein, um e5-e6 zu unterstützen. Zunächst muss der gegnerische König abgedrängt werden: **1. Lh4+** und nun öffnet sich im schwarzen Lager eine Eingangspforte für den weißen Monarchen:

- a) 1. ...Kd7 hier strebt der König auf das „Loch“ f6 zu: 2. Kf4 gefolgt von Kg5-f6 und e5-e6+, oder
- b) 1. ...Kf7 (hier winkt das Feld d6) 2. Kd4 nebst Kc5-d6 und e5-e6+. Für Neugierige sei der Gewinnweg bis zum Schluss aufgeführt: 2. ...Lb3 3. Kc5 La2 4. Kd6 Lb3 5. e6+ Ke8 6. f6 La2 7. f7+ Kf8 8. Le7+ Kg7 9. f8D+ usw.

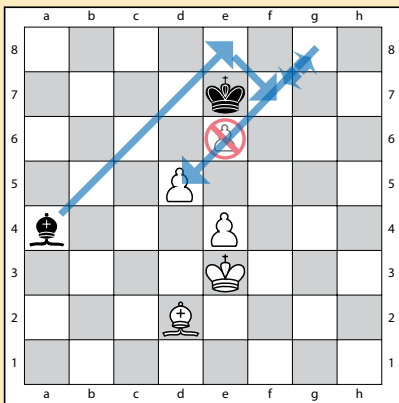
Wenn man es einmal gesehen hat, behält man dieses Motiv für immer im Gedächtnis.

Schwarz am Zug remisiert



Doch nicht immer setzt sich das von dem König unterstützte Bauernduo derart geradlinig durch. Ein rettendes Motiv zeigt das letzte Diagramm:

Der schwarze Läufer muss den Bauern f5 angreifen, jedoch nicht mit 1. ...Lc2?, wonach 2. e6+ nebst Ke5 gewinnt, sondern von vorne: **1. ...Ld7!** Dieser Läuferzug zwingt den weißen König nach e4. 2. e6+?? Lxe6 3.fxe6+ Kxe6 endet ja sofort remis. **2. Ke4 Lc8!** Das war's. Mit dem Vorstoß e5-e6 klappt es nie mehr und da der Bauer f5 ständig angegriffen ist, kann sich der weiße König nie auf den Weg nach d6 machen. **remis**

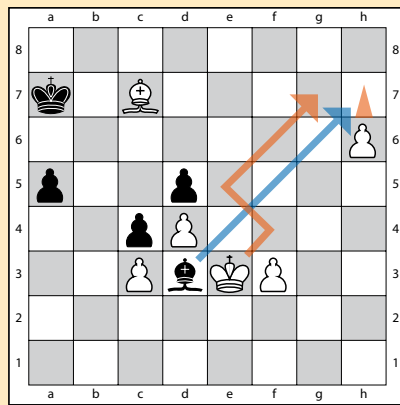


S. Tarrasch, 1921
Schwarz am Zug, remis

Welches Feld ist geeignet als Minenfeld, das der weiße Bauer nicht überqueren kann? Der weißfeldrige Läufer muss so plziert sein, dass er einen Bauern angreift und so den gegnerischen König bindet und sich im Fall des Falles gegen beide gegnerischen Bauern abtauschen kann. Der Tausch muss also in der Nähe des schwarzen Königs geschehen, damit dieser den Bauern, der seinen Läufer geschlagen hat, erobert. Weiß setzt auf den Plan e4-e5, Kd4-c5, gefolgt von Lg5+ und Kd6, mit Gewinn wie bereits in der Stellung des vorletzten Diagramms dargelegt. Aber **1. ...Le8!** remisiert: **2. Lb4+ Kd7!** Besser als 2. ...Kf7 3. e5 oder 2. ...Kf6 3. Kd4 nebst e5. **3. Kd4** Oder 3. e5 Lf7 4. Kd4 Lg8 remis. Wo müsste Weiß seinen König haben? Auf f6. Kann man das erreichen? Nein, dann käme ...Lxd5 nebst ...Kd6. **3. ...Lf7 4. e5 Lg8!** und analog dem letzten Beispiel bleibt der Läufer auf dieser Diagonale, bedroht ständig den Bauern d5 und macht damit den Königsmarsch nach f6 nicht gut möglich. **remis**

In diesen Beispielen waren die beiden Mehrbauern verbunden. Manchmal sind sie auch vereinzelt. In dem Fall scheidet das Motiv des Opfers für zwei (restliche) Bauern aus, dafür ist das **Motiv der Diagonalsperre**

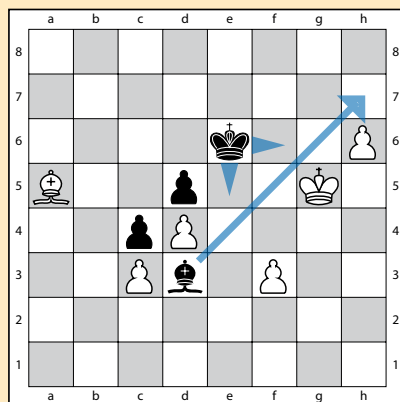
möglich. Was eine Sperre ist bzw. wie sie funktioniert, wird im Weiteren erläutert, doch werfen wir zunächst den Blick auf eine Stellung, die kurz zuvor auf dem Brett stand.



Xu Yuhua – Swetlana Matwejewa
Frauen-WM, Nalchik 2008
Schwarz am Zug

Die Lage der Schwarzspielerin scheint hoffnungslos zu sein. Sie hat bereits einen Bauern weniger und auf a5 hängt noch einer. Und falls dieser gerettet wird, 55. ...a4, so entscheidet der schnelle Einsatz des weißen Königs 56. Ld6 Kb7 57. Kf4 Kc6 58. Ke5 (Der Bd5 wird attackiert und muss von seinem König gedeckt werden.) 58. ...Lb1 59. La3 Lc2 60. Kf6, gefolgt von Kg7 und h6-h7 mit Gewinn.

Matwejewa verwirklichte stattdessen das rettende Motiv der Diagonalsperre: **55. ...Kb7!** **56. Lxa5 Kc6** Nun gelingt es Weiß nicht, mit dem König am Königsflügel einzudringen, nach **57. Kf4 Kd6** wird zunächst Ke5 verhindert und nach den weiteren Zügen **58. Kg5 Ke6**



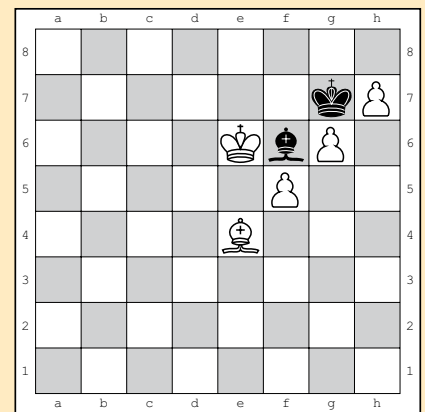
die besagte Diagonalsperre errichtet. Der Läufer d3 stoppt beide Bauern, die Felder f5, g6 und h7 stehen unter der Kontrolle von Schwarz. Es gibt kein Durchkommen, die Partie endete nach einigen schon überflüssigen Zügen **remis**.

Diagonalsperren wie die in der letzten Diagrammstellung gezeigte sind nur in

Endspielen mit ungleichfarbigen Läufern möglich. Wären gleichfarbige Läufer auf dem Brett (z. B. kein Läufer auf a5, sondern einer auf b5), so wäre die Partie nach Le8-g6 ruck zuck vorbei.

Wer mit Standardmotiven vertraut ist, hat es bei Partien immer etwas leichter. Das gilt für Anfänger wie für Fortgeschrittene bis in die hohen Ränge des Profischachs. Hierzu eine nette Geschichte, die wir zwar vor sechs Jahren bei dem WM-Turnierbericht bereits veröffentlicht haben, an die sich aber nicht jeder erinnert. Als die kritische Stellung (vorletztes Diagramm) erreicht war, stürmte Matwejewas Sekundant GM Sergej Schipow mit wehendem Haar und fuchtelnden Händen ins Pressezentrum und rief: „Das ist remis, das ist remis, sie weiß das, sie kennt das!“ Ja, sie kannte das, kaum verhallte Schipows Jubelschrei, schon hatte Matwejewa ...Kb7! gezogen, den Bauern a5 geopfert und flugs die Diagonalsperre errichtet.

Endspiele mit ungleichfarbigen Läufern bergen ein hohes Remis-Potenzial, mit einem Mehrbauern setzt sich die materiell stärkere Seite meist nicht durch, oft sind sogar zwei Mehrbauern zu wenig, wie soeben aufgezeigt. Und es gibt auch Situationen, wo selbst drei Mehrbauern nicht ausreichen. Mit diesem amüsanten Beispiel schließen wir diese Trainingsfolge ab.



Schwarz am Zug remisiert

Der Verteidiger muss aufpassen, nach einem Läuferzug z. B. 1. ...La1? (oder ...Lb2, ...Lc3 oder 1. ...Ld4) entscheidet jeweils die kleine Kombination 2. f6+ Lxf6 3. h8D+ Kxh8 4. Kxf6 nebst g7 und Ld5.

Der rettende Zug **1. ...Kh8!** nutzt den Umstand aus, dass das Schlagen des Läufers zum Patt führt, ebenso wie 2. Kf7 Lg7 3. f6 Lxf6 4. Kxf6. **2. g7+** Der letzte Versuch, in der Hoffnung auf 2. ...Kxg7? 3. h8+ mit Gewinn, aber nach dem richtigen **2. ...Lxg7** ergibt sich **remis**.